

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah mempengaruhi semua aspek yang ada seperti ekonomi, budaya, politik, sosial, pertahanan keamanan, pekerjaan rumah tangga bahkan dunia sekalipun. Melihat pesatnya teknologi informasi yang diiringi dengan tuntutan kebutuhan dapat memberikan sumbangan potensial pada sektor pendidikan dan pelatihan. Potensi positif yang dimiliki teknologi tidak saja meningkatkan efisiensi dan efektivitas serta keluwesan proses pembelajaran, tetapi juga berdampak pada pengembangan materi, pergeseran peran guru/widyaiswara/pelatih dan semakin berkembangnya otonomi peserta didik.

Salah satu upaya yang bisa memajukan pendidikan adalah dengan melakukan inovasi pembelajaran. Pemanfaatan perangkat teknologi informasi dan komunikasi, merupakan salah satu cara melakukan inovasi pembelajaran yang sesuai dan efektif. Model pembelajaran yang ditawarkan adalah model inovasi *e-learning*. *E-learning* atau *electronic learning* kini semakin dikenal sebagai salah satu cara untuk mengatasi masalah pendidikan, baik di negara-negara maju maupun di negara yang berkembang. Pengembangan model pembelajaran *e-learning* merupakan suatu alternatif dalam meningkatkan standar mutu pendidikan. *e-Learning* merupakan suatu pemanfaatan teknologi internet dalam pengelolaan pembelajaran dengan jangkauan luas. Pemanfaatan teknologi pada *e-learning* memerlukan pertimbangan yang matang, sehingga dapat memberikan manfaat untuk peningkatan kualitas hasil belajar. Analisis diperlukan menyangkut ketersediaannya *hardware* khusus komputer dengan jaringannya, listrik, dan *software*nya dan tersedianya sumber daya manusia (guru/widyaiswara/pelatih dan administrator), bahan tayang (bahan ajar atau materi *online*) dan *management course tools* yang akan di gunakan. Hal ini didasarkan bahwa *e-learning* merupakan proses pembelajaran secara efektif yang dihasilkan dengan cara menggabungkan penyampaian materi secara digital yang terdiri dari dukungan dan layanan dalam belajar. Banyak orang menggunakan istilah yang berbeda-beda dengan *e-learning*,

namun pada prinsipnya *e-learning* adalah pembelajaran yang menggunakan jasa elektronika sebagai alat bantu.

E-learning merupakan suatu sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar, sistem pembelajaran yang menggunakan sistem informasi sebagai sarana untuk proses belajar mengajar yang dilaksanakan tanpa harus bertatap muka secara langsung antara pengajar dan peserta didik. Pemanfaatan *e-learning* telah mengubah model pembelajaran tradisional menjadi visual dan tanpa harus bertatap muka. Para widyaiswara memiliki peran sebagai fasilitator dan pembimbing dalam menyediakan bahan-bahan pembelajaran untuk peserta didik dan juga mengontrol materi yang diajarkan.

Di Dunia, menurut laporan yang dikembangkan oleh Analis Industri Global, diperkirakan pasar global *e-learning* telah mencapai \$107 Miliar pada tahun 2015, dan diperkirakan akan meningkat sebesar 23% hingga Tahun 2017. Hal ini menjadi bukti bahwa kebutuhan *e-learning* di beberapa negara semakin meningkat. Diperkirakan sekitar 80% Institusi Pendidikan Tinggi di Amerika Serikat, telah menggunakan beberapa bentuk *e-learning* untuk mendidik atau melatih karyawan mereka.

E-learning memang merupakan salah satu teknologi pembelajaran jarak jauh yang relatif baru di Indonesia. Untuk menyederhanakan istilah, maka *electronic learning* disingkat menjadi *e-learning*. Kata ini terdiri dari dua bagian, yaitu ‘e’ yang merupakan singkatan dari *electronica* dan *learning* berarti pembelajaran yang memanfaatkan teknologi komputer dengan menggunakan jasa audio, video, jaringan komputer atau internet dan perangkat komputer.

E-learning memungkinkan peserta didik untuk belajar melalui komputer di tempat kerja mereka masing-masing tanpa harus bertatap muka secara langsung antara widyaiswara dan peserta didik. Namun perlu disadari bahwa pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran ini membutuhkan jaringan listrik. Pada sisi lain keadaan wilayah Indonesia yang sangat luas dan penduduk yang banyak, belum semuanya dapat menikmati aliran listrik. Dengan demikian penggunaan pembelajaran berbasis *e-learning* ini hanya dapat dinikmati oleh penduduk yang di wilayahnya sudah tersedia aliran listrik. (Saputra, 2017, hlm. 62).

Globalisasi adalah salah satu faktor yang mengharuskan penciptaan solusi pelatihan *online*. Aparatur Sipil Negara yang berada di lokasi yang berbeda dan melatih mereka dengan cara tradisional akan memakan waktu dan biaya, sedangkan tuntutan kebutuhan instansi terus berubah dan meningkat. Karena alasan ini, menjadi penting bagi Aparatur Sipil Negara untuk terus diperbaharui tentang pengetahuan dan keterampilan melalui sarana yang dapat dimanfaatkan, yaitu dengan sarana teknologi informasi.

Adanya teknologi informasi dan telekomunikasi yang murah dan mudah akan menghilangkan batasan ruang dan waktu yang selama ini membatasi dunia kediklatan/ pendidikan. Beberapa konsekuensi logis yang terjadi antara lain adalah: (1) peserta didik dapat dengan mudah mengambil mata kuliah dimanapun tanpa terbatas lagi pada batasan institusi dan negara; (2) peserta didik dapat dengan mudah berguru dan berdiskusi dengan para tenaga ahli atau pakar di bidang yang diminatinya; (3) materi kuliah bahkan dapat dengan mudah diambil di berbagai penjuru dunia tanpa tergantung pada perguruan tinggi dimana peserta didik belajar. Berbagai peluang tersebut di atas masih menghadapi tantangan baik dari biaya, kesiapan infrastruktur teknologi informasi, masyarakat, dan peraturan yang mendukung terhadap kelangsungan *e-learning*. (Saputra, 2017, hlm.75)

Dengan sistem *e-learning* mampu meningkatkan interaksi antar kelompok, administrasi penunjang sistem, pedalaman materi, ujian, perpustakaan digital, dan materi *online*. Dari segi waktu, jarak, dan biaya kegiatan diklat dengan *e-learning system* lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan kegiatan diklat cara konvensional. Keberhasilan *e-learning* ditunjang oleh adanya interaksi maksimal antara instruktur/ widyaiswara dan peserta didik, antara peserta didik dengan peserta didik lainnya, dan adanya pola pembelajaran aktif dalam interaksi tersebut. *E-learning* tidak dapat sepenuhnya menggantikan kegiatan pembelajaran konvensional di kelas. Tetapi, *e-learning* dapat menjadi partner atau saling melengkapi dengan pembelajaran konvensional di kelas. *E-learning*, belajar mandiri merupakan *basic thrust* kegiatan pembelajaran ini masih membutuhkan interaksi yang memadai sebagai upaya untuk mempertahankan kualitasnya. (Saputra, 2017, hlm.75).

Sejak ditemukannya teknologi *internet*, hampir segalanya menjadi mungkin dalam dunia pendidikan. Saat ini peserta didik dapat belajar tidak hanya di mana saja tetapi sekaligus kapan saja dengan fasilitas *electronic learning* yang ada. *E-learning* kini semakin dikenal sebagai salah satu cara untuk mengatasi masalah pendidikan dan pelatihan, baik di negara-negara maju maupun di negara berkembang khususnya di Indonesia. Perkembangan *e-learning* telah berkembang pesat, sudah banyak lembaga pendidikan dan perguruan tinggi yang menerapkan *e-learning* dalam metode pembelajarannya.

Berdasarkan Peraturan Menteri ESDM No. 13 Tahun 2016 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Energi dan Sumber Daya Mineral, Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia Aparatur Bandung mempunyai tugas melaksanakan pengembangan sumber daya manusia Aparatur di Bidang Kepemimpinan, Manajemen, dan Administrasi. Dalam pelaksanaannya, Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia Aparatur Bandung memiliki beberapa tugas di mana salah satunya adalah melaksanakan penyelenggaraan Pendidikan dan pelatihan serta melaksanakan pengelolaan sarana prasarana dan informasi.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 11 Tahun 2017 Tentang Manajemen PNS, Pada pasal 212 ayat 3, Pengembangan Kompetensi dalam bentuk non klasikal dilakukan paling kurang melalui *e-learning*, bimbingan di tempat kerja, pelatihan jarak jauh, magang dan pertukaran antara PNS dengan pegawai swasta. Untuk mewujudkan penyelenggaraan Pendidikan dan pelatihan sesuai dengan perkembangan jaman maka Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia Aparatur Bandung menciptakan inovasi baru yaitu program SMILE (*Smart Way in Learning*) yang merupakan aplikasi *e-learning* yang digunakan di lingkungan Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia Aparatur Bandung.

Dalam *Workshop Capacity Building* mengenai penyusunan program dan pendidikan pelatihan berbasis daring di Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia Aparatur Bandung. Kepala Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia Aparatur Bandung, Ir. A. Susetyo Edi Prabowo (2018) mengatakan bahwa Pemanfaatan SMILE (*Smart Way in Learning*) telah mengubah model pembelajaran tradisional menjadi visual dan tanpa tatap muka. Para widyaiswara dapat menyediakan bahan-bahan untuk peserta didik, juga mengontrol materi yang

diajarkan. Saat ini pengembangan *e-learning* di lingkungan Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia Aparatur Bandung telah berjalan dengan baik, sistem informasi telah disiapkan sebagai media sarana bagi para widyaiswara dan peserta untuk proses pelatihan... dalam proses pembelajaran dengan metode *e-learning* ini, konten memegang peranan penting karena langsung berhubungan dengan proses pembelajaran peserta pelatihan, konten merupakan obyek pembelajaran yang menjadi salah satu parameter keberhasilan *e-learning* melalui jenis, isi, dan bobot konten. Diharapkan melalui kegiatan ini dapat membantu widyaiswara dalam menyusun konten-konten *e-learning* yang prosedural, deklaratif serta terdefinisi dengan baik dan jelas. Konten juga harus fokus pada pengembangan kreativitas dan memaksimalkan kemandirian serta menyediakan contoh kerja untuk mempermudah pemahaman dan memberikan kesempatan berlatih kepada peserta didik, (hlm. 49).

Pembelajaran menggunakan SMILE (*Smart Way in Learning*) merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi internet. Dalam *e-learning* widyaiswara tidak hanya mengunggah materi pembelajaran yang bisa di akses oleh peserta magang, tetapi widyaiswara juga melakukan evaluasi pembelajaran, menjalin komunikasi berkolaborasi, dan mengelola aspek-aspek pembelajaran lainnya. Materi pembelajaran yang di simpan pada *e-learning* tidak hanya diambil dari buku atau diklat yang di ubah menjadi halaman web, tetapi juga perlu memperhatikan aspek *learning design* yang menarik bagi peserta didik.

Aplikasi SMILE (*Smart Way in Learning*) ini dibangun dan dikembangkan oleh Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia Aparatur Bandung yang bekerjasama dengan Comlabs ITB, *Dataquest Leverage* dan Pusdatin KESDM dengan nama SMILE yang merupakan singkatan dari *Smart Way in Learning*. Adapun kelebihan dari aplikasi SMILE (*Smart Way in Learning*) ini yaitu (1) *Everywhere*; dapat dilakukan pada waktu kapanpun 24 jam sehari dan 7 hari seminggu, dapat diakses dari lokasi mana saja dan bersifat global, SMILE (*Smart Way in Learning*) menghilangkan Batasan waktu dan tempat dengan karakteristik kelas tradisional dengan menggunakan mode komunikasi *online* seperti *email* dan diskusi *online*. (2) *Everydevice* yaitu dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti *handphone*, *laptop*, *PC* ataupun Tab serta menyediakan fitur-fitur interaksi

seperti *live chat*, forum diskusi dan sebagainya, SMILE (*Smart Way in Learning*) juga dilengkapi dengan beberapa notifikasi yaitu melalui SMS dan *email* sehingga memudahkan dalam memberikan informasi kepada peserta magang selama mengikuti pelatihan *online*. Memanfaatkan SMILE (*Smart Way in Learning*) sebagai media pembelajaran juga dapat menghemat dari segi biaya, yaitu tempat belajar dan konsumsi juga bahan ajar yang disiapkan untuk *online* tidak lagi dalam bentuk *hardcopy*. (Roso, 2018, hlm. 42-43).

Tujuan dibangun SMILE (*Smart Way in Learning*) di Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia Aparatur Bandung adalah untuk melaksanakan penyelenggaraan Pendidikan dan pelatihan di bidang kepemimpinan, manajemen, dan administrasi yang dapat menjangkau pembelajaran dengan cakupan yang luas. Berbeda dengan pembelajaran konvensional yang dibatasi oleh ruang dan jumlah peserta didik, pembelajaran *online* dapat menampung jumlah peserta didik tanpa mengkhawatirkan keterbatasan ruang dan jumlah tempat duduk dikelas. Beberapa kelebihan SMILE (*Smart Way in Learning*) adalah sebagai media komunikasi yang efektif dan cepat dalam menyampaikan materi, mencakup area yang luas, *anytime, anywhere and any devices*, dan efisiensi biaya dan kelas. Sukarji (dalam Rahmawati, 2018, hlm. 49)

Selain itu SMILE (*Smart Way in Learning*) juga menyediakan fasilitas video *conference* dan *teleconference* yang digunakan untuk mengoptimalkan sistem pembelajaran jarak jauh. Layanan itu memungkinkan peserta magang untuk berkomunikasi secara langsung dengan widyaiswara melalui media jaringan internet. Diharapkan melalui aplikasi *e-learning* SMILE (*Smart Way in Learning*) dapat menghilangkan batasan ruang dan waktu sehingga sistem pembelajaran jarak jauh yang dilakukan peserta magang yang berada di tempat yang berbeda-beda mulai dari Pulau Sumatera, Pulau Jawa, Pulau Kalimantan, Pulau Nusa Tenggara, Pulau Sulawesi hingga Pulau Papua tetap dapat melakukan pembelajaran seperti biasanya, hanya saja melalui media internet. (Roso, 2018, hlm. 44).

Berdasarkan dokumen hasil penilaian angket SMILE (*Smart Way in Learning*) peserta magang tahun 2018 di Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia Aparatur, sebanyak 38 daftar pertanyaan, 35 komponen pertanyaan menghasilkan skala nilai setuju dengan *range* antara 185-224 dan 3 komponen

pertanyaan menghasilkan skala nilai sangat setuju dengan *range* nilai antara 230-260. Komponen dengan skala nilai sangat setuju adalah:

1. Menurut Anda sistem pembelajaran melalui *e-learning* seperti SMILE lebih efektif dari sisi waktu?
2. Apakah Anda lebih menyukai jika pembelajaran/diklat menggunakan pembelajaran berbasis *e-learning*?
3. Setelah ini, Anda akan mengikuti pembelajaran melalui *e-learning* lagi?

Maka berdasarkan hasil angket yang telah disebar dan dilakukan analisis, tidak ada penilaian dengan hasil kurang atau tidak setuju, seluruh penilaian bersifat positif dan dari seluruh pertanyaan terdapat 3 aspek yang mendapat penilaian sangat positif, yaitu:

1. SMILE (*Smart Way in Learning*) dinilai lebih efektif dari sisi waktu, karena dapat dilakukan kapanpun.
2. Pembelajaran diklat atau pelatihan melalui *e-learning* SMILE (*Smart Way in Learning*) lebih disukai oleh para peserta magang
3. Peserta tertarik untuk mengikuti kembali pembelajaran melalui SMILE (*Smart Way in Learning*).

Berdasarkan hasil laporan akhir tim *e-learning* tahun 2018 di Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia Aparatur Bandung, pemanfaatan *e-learning* oleh Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia Aparatur Bandung, yaitu tim penyusun program pendidikan dan pelatihan Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia Aparatur Bandung berbasis *online based learning* telah mengembangkan aplikasi *e-learning* dengan menggunakan Moodle versi 3.4 yang dipadukan dengan Wordpress agar tampilan menjadi lebih mudah digunakan. Sistem informasi aplikasi *e-learning* yang digunakan pada Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia Aparatur Bandung diberi nama SMILE (*Smart Way in Learning*) yang dapat diakses pada alamat <http://smile.esdm.go.id>. Sejumlah penggunaan telah terdaftar pada aplikasi ini diantaranya Administrator sebanyak 7 orang, Widyaiswara sebanyak 43 orang dan Peserta sebanyak 235 orang. Jumlah kelas yang telah berjalan pada aplikasi SMILE (*Smart Way in Learning*) sebanyak 14 kelas, yaitu 12 kelas untuk program magang PNS KESDM tingkat *New Hired* dan 2 kelas untuk diklat Infographis. *Learning Design* atau *Learning Map* telah disusun

untuk kelas program pendidikan dan pelatihan teknis pelaksana 1 untuk 12 mata diklat, yang diharapkan dapat diterapkan pada tahun 2018.

Adapun evaluasi yang dialami Tim *E-learning* yaitu dibutuhkan waktu bagi tim produksi bersama widyaiswara untuk menyusun materi *e-learning* seperti bahan ajar, bahan tayang, *introduction* video, dan video materi. Belum mendapatkan metode yang mendekati konveksi JP konvensional ke JP *online*. Dibutuhkan koordinasi dengan Lembaga serta *stakeholder* terkait, untuk pengembangan produksi materi *e-learning*, serta konsultasi kebutuhan administrasi pendukung kegiatan *e-learning*. Perlunya melakukan sosialisasi kepada seluruh satuan kerja di lingkungan KESDM mengenai adanya aplikasi *e-learning* SMILE. Diperlukan pengembangan *dashboard e-learning* SMILE untuk memudahkan pelaporan diklat untuk masing-masing kelas diklat. Diperlukan kegiatan FGD untuk mengembangkan *learning design* dan *learning map* serta menyusun materi *e-learning*.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “Evaluasi Program SMILE (*Smart Way in Learning*) di Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia Aparatur Bandung”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu mengenai pemetaan faktor-faktor atau variabel-variabel penelitian yang terkait dengan fokus permasalahan penelitian. Berdasarkan latar belakang yang telah diungkapkan sebelumnya, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana evaluasi program SMILE (*Smart Way in Learning*) di Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia Aparatur Bandung berdasarkan:

- 1.2.1 Bagaimana pengelolaan SMILE (*Smart Way in Learning*) yang dilakukan oleh administrator di Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia Aparatur Bandung?
- 1.2.2 Bagaimana penggunaan SMILE (*Smart Way in Learning*) dalam pembelajaran oleh widyaiswara di Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia Aparatur Bandung?
- 1.2.3 Bagaimana penggunaan SMILE (*Smart Way in Learning*) dalam pembelajaran oleh peserta magang PNS KESDM?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian berdasarkan beberapa rumusan masalah di atas diantaranya sebagai berikut:

1.3.1 Tujuan Umum

Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran mengenai evaluasi program SMILE (*Smart Way in Learning*) di Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia Aparatur Bandung.

1.3.2 Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1.3.2.1 Untuk mengetahui pengelolaan SMILE (*Smart Way in Learning*) yang dilakukan oleh administrator di Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia Aparatur Bandung.

1.3.2.2 Untuk mengetahui penggunaan SMILE (*Smart Way in Learning*) dalam pembelajaran oleh widyaiswara di Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia Aparatur Bandung.

1.3.2.3 Untuk mengetahui penggunaan SMILE (*Smart Way in Learning*) dalam pembelajaran oleh peserta magang PNS KESDM.

1.4 Manfaat/Signifikansi Penelitian

Penelitian yang dimaksud oleh peneliti diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini adalah agar dapat mengembangkan Khasanah keilmuan bidang Administrasi Pendidikan terkait tentang Evaluasi program SMILE (*Smart Way in Learning*) di Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia Aparatur Bandung.

1.4.2 Manfaat Praktis

Berdasarkan dari perumusan masalah, pada dasarnya peneliti mengharapkan dari hasil penelitian ini nantinya akan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan:

1.4.2.1 Bagi Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia Aparatur Bandung, diharapkan dengan dilakukannya penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan untuk Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia Aparatur

Bandung dalam pengembangan program SMILE (*Smart Way in Learning*). Serta hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan pemikiran bagi banyak pihak terkait evaluasi program SMILE (*Smart Way in Learning*) di Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia Aparatur Bandung. Bahwa dengan hasil pengevaluasian yang dilakukan dapat diambil beberapa keputusan meliputi: keputusan untuk melanjutkan program SMILE (*Smart Way in Learning*) tanpa perbaikan, keputusan untuk melanjutkan program SMILE (*Smart Way in Learning*) dengan perbaikan atau keputusan pemberhentian program SMILE (*Smart Way in Learning*).

1.4.2.2 Bagi penulis, diharapkan dengan dilakukannya penelitian ini dapat menambah pengalaman, wawasan keilmuan dan pengetahuan dalam pengembangan ilmu Administrasi Pendidikan, Khususnya dalam bidang Evaluasi Program SMILE (*Smart Way in Learning*) di Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia Aparatur Bandung.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Bab I Pendahuluan: Pada bab ini memaparkan latar belakang penelitian mengenai topik yang diangkat, kemudian terdapat rumusan masalah penelitian yang memuat identifikasi spesifik mengenai permasalahan yang diteliti, kemudian tujuan penelitian merupakan hasil dari paparan rumusan penelitian. Pada bab I pula memaparkan manfaat penelitian baik dan struktur organisasi skripsi

Bab II Kajian Pustaka: Pada bab ini berisikan konsep-konsep yang terdiri dari teori-teori utama dan pendukung yang berkaitan dengan variabel bidang kajian penelitian. Memaparkan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan bidang yang diteliti baik dari prosedur, subjek atau temuannya, dan kerangka berpikir

Bab III Metode Penelitian: Pada bab ini metode penelitian dipaparkan yang sesuai dengan jenis penelitian yaitu penelitian evaluasi. Informasi yang disajikan berupa desain penelitian, tempat dan waktu penelitian, subyek penelitian, metode dan teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, pengujian validitas instrumen, teknik analisis data, dan uji keabsahan data.

Bab IV Temuan dan Pembahasan: Pada bab ini menyampaikan temuan peneliti selama di lapangan berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan serta pembahasan temuan penelitian yang telah dirumuskan

sebelumnya. Bagian temuan dan pembahasan pada penelitian ini, peneliti menyampaikan hasil analisis data dan mengevaluasi apakah temuan utama yang dihasilkan dari analisis data menjawab pertanyaan penelitian yang diajukan. Dimulai dengan ringkasan singkat mengenai temuan penelitian dengan mengatakan kembali tujuan penelitian.

Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi: Pada bab ini menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan. Kemudian memaparkan implikasi dan rekomendasi yang ditunjukkan kepada para pembuat kebijakan, pengguna, kepada peneliti berikutnya serta kepada pemecahan masalah di lapangan.